

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#149

Starion

Shadow of the Beast

Normality

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Agosto 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 8

Retro gaming

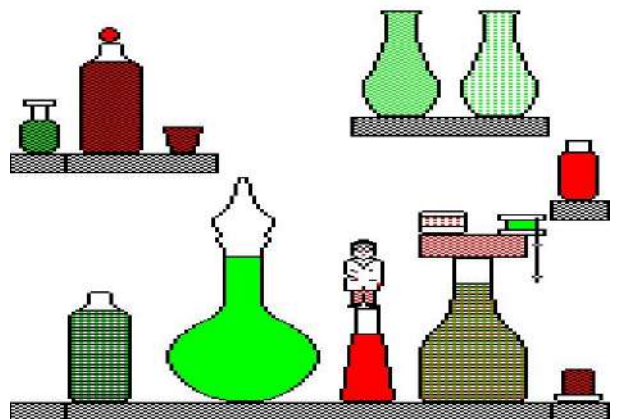
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis





EDITORIALE NUMERO 149

Forse una novità di questo numero è la fine dei “Ripescaggi”. L’ultimo numero in Italiano era il #25 che però avevo iniziato a tradurre e quindi non so quando di preciso, ma l’intenzione è quella di pubblicarlo in Inglese. Dei ripescaggi manca la parte dell’overclock, ma li ripesco anche se non ci sarà più la sezione “Ripescaggi”. Fanno parte dell’hardware e quindi saranno un’alternativa.

Ho già provato a togliere quella sezione e comunque il numero di pagine rimane comunque soddisfacente perché saranno 44 o 46. Poi se dovessi ritrovarmi con un numero dispari qualche ripescaggio lo farò lo stesso mescolato alla altre recensioni.

Anche in questo numero leggerete di recensioni che come voti prendono quasi il massimo, ma poi l’icona del mio stato d’animo è quella del “Boh!?” perché è ambiguo sugli elementi più importanti di un gioco che solitamente non sono ne la grafica ne il sonoro.

Anche per questo numero la cover è generata dalla IA.

Buona lettura





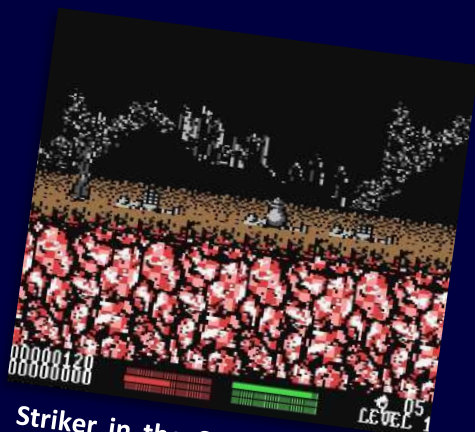
Fernando Martin Basket Master - Amstrad CPC

Un gioco sportivo del Basket con protagonista Fernando Martin per una sfida 1 contro 1 che alla fine degli anni 80 c'era questo tipo di sfida anche in altri sport.



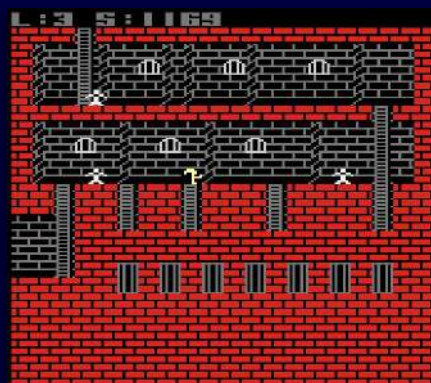
FIFA World Cup 2006 - CPC

Anche su Amstrad arriva il calcio moderno con questa versione dedicata ai Campionati del Mondo del, appunto, 2006. Esteticamente sembra proprio uno di quei Coin-Op che usavano questo tipo di grafica e di visuale.



Striker in the Crypts of Trogan - Commodore 64

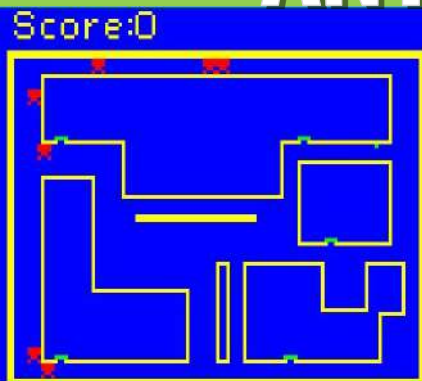
Grafica molto colorata e anche abbastanza curata. Dall'immagine il personaggio ha colori con poco contrasto con tutto il resto, ma mai giudicare un libro dalla copertina.



Dr. Tom's Castle - Atari 8-Bit

Dalla grafica sembra Lode Runner però dovrebbe essere del tipo di usare le varie scale e piattaforme per fuggire dai nemici e uscire dalle varie stanze.

ANTEPRIME #150



Venturer - TRS-80 CoCo

E' un gioco interessante in cui siete in un labirinto pieno di mostri e dovete entrare nelle varie stanze cercando di raccogliere dei tesori evitando altri mostri al loro interno.



Time Bandits - Tatung Einstein

E' il gioco tratto dal Coin-Op con delle differenze per non essere del tutto uguale. Il concetto è che dovete distruggere i nemici viaggiando nel tempo.



Storm - PC Booter

I PC booter non sono propriamente un hardware specifico e quindi non catalogabili come 8, 16 o XX-Bit come altri sistemi. Lo recensirò, comunque, tra le piattaforme a 8-Bit. Il gioco assomiglia a "Into the Eagle Nest" o comunque quel tipo di sparatutto.



Hole in One - PC-8801

I giochi di questo computer se non sono per Adulti, sono RPG. Questo invece è un gioco del golf che dovrebbe essere molto carino anche con questa visuale.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Ho fatto un po' di casino con il sommario e non avendo voglia di rifarlo da zero ho scelto questa modalità multi colore.

Sommario Numero #149

Agosto 2023

Death Trap	Atari 2600	41-42
Donut Dilemma	TRS-80 CoCo	17
Doom 8-Bit	Atari 8-Bit	24
Fantomes - Ghostbusters	Amstrad CPC	12
Formula X 1.02	Sharp X68000	26
Hangman, Tic-Tac-Toe & Doodle	APF-1000	27
Hyper Olympic '84	Sharp X1	14
Lykia	Commodore +4	24
Normality	PC DOS	21-22
One Life	Atari 8-Bit	15
Overclockare un 486	Hardware	47
Quazzia	Memotech MTX	26
Rebellion	Atari ST	20
Root Beer Tapper	Colecovision	41
Shadow of the Beast	Amiga	19
Sorcery	MSX	16
Steel Eagle	ZX Spectrum	13
Starion	Commodore 64	10
Star-Lifter	Commodore 64	11
Strider	Ripescaggio	33-38
Takin' It to the Hoop	Turbografx-16	42
Uchuu Senkan Yamato	Ripescaggio	39
Wildcatting	TRS-80 CoCo	27

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

GX4000

HOME ENTERTAINMENT - SYSTEM



AMSTRAD



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



L'aspetto estetico farebbe pensare ad un simulatore di volo spaziale in 3D anche per una visuale interna molto dettagliata per quanto riguarda la strumentazione a disposizione. In realtà è uno sparatutto in tre dimensioni e con una trama molto interessante perché riguarda i viaggi nel tempo. Sono storie che, come già detto

senza di questi alieni. Quando distruggete una loro astronave rilasciano una lettera che va raccolta e alla fine del livello dovete creare una parola con le lettere trovate e poi decidere in quale anno viaggiare.

Molto bello il combattimento in vero 3D perché le astronavi sono poligonali (anche se vettori trasparenti) e quando esplodono i frammenti si riuniscono per formare una lettera in 3D. Per raccogliere la lettera non basta passarci sopra, ma dovete distruggerla.

Dato che lo scopo è raccogliere la lettera che si forma dai detriti del nemico, i combattimenti sono contro una sola astronave per volta perché se ce ne fossero più di una sarebbe caotico. In questo modo distruggete e avete la lettera.

Ogni settore di contro dura molto tempo perché dovete raccogliere

tante volte, sono in grado di esaltare la fantasia perché a parte quella scritta nel manuale vi permette di crearvi situazioni alternative anche se poi lo scopo rimane lo stesso.

Interpretate un paladino della giustizia temporale con lo scopo di rimettere a posto degli squilibri causati dagli alieni che vogliono modificare il futuro cambiando il passato.

Non solo gioco di azione per sconfiggere i nemici, ma anche degli enigmi da risolvere in 243 settori, ciascuno dei quali è un periodo storico.

Ogni settore va ripulito dalla pre-

un certo numero di lettere per poi comporre una parola. I nemici non sono lì solo per farvi guadagnare facilmente delle lettere, ma faranno di tutto per distruggervi.

Tra la strumentazione utile avete un indicatore della distanza del nemico, due radar per individuarli, l'indicatore delle velocità, il numero di vite e quanti nemici restano in quel settore.

E' un bel gioco che è una via di mezzo tra sparatutto e simulazione con una grafica vettoriale decisamente complessa e che di contro portano ad una velocità fortemente scattosa, tuttavia, non rovina la giocabilità.

Ogni settore dura tantissimo e dipende dalla vostra pazienza.

E' bello vedere su C64 uno sparatutto in vero 3D con vettori molto complessi per le astronavi nemiche anche se poi questo costa la fluidità dell'azione.

Musica sempre presente durante i combattimenti.

Creare parole non è facile perché sono nella loro lingua madre e assomiglia al gioco Scarabeo.



Gold



1985, MELBOURNE HOUSE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

STAR LIFTER

La grafica più carina è quella dei convogli nello spazio. I nemici e la vostra astronave al primo sguardo sembrano riciclati da altri giochi (non è la prima volta che vedo queste forme) e disegnati superficialmente. I colori degli sprite in movimento sembrano essere influenzati dal colore dei convogli, ma potrebbe anche essere una coincidenza

E' uno sparatutto dei più classici a scorrimento orizzontale in cui, ancora una volta, siete l'eroe solitario che deve liberare lo spazio o il Sistema Solare dalla presenza di alieni ostili che per l'ennesima volta cercano di conquistare la Terra e tutti gli avamposti conquistati dagli umani.

Il vostro scopo è quello di superare i vari livelli distruggendo i convogli alieni e per una volta tanto non sono in un numero imprecisato perché nel pannello di controllo non invasivo avete l'indicatore di quanti ne dovete distruggere.

La cosa bella che esalta l'estetica è che la grafica dei convogli è isometrica e questo fa sembrare il campo di battaglia più ampio come se fosse uno scenario cinematografico con la vostra astronave che vola tra le grandi navi cercando di distruggere i caccia nemici.

E' a scorrimento però non in una sola direzione perché potete vola-

re in avanti e tornare indietro, accelerare e rallentare.

La velocità di guida è importante perché potete rallentare per farvi sorpassare dagli alieni e poi colpirli alle loro spalle. Se non ce la fate potete cambiare direzione a affrontali faccia a faccia.

La meccanica di gioco è quella di *Defender* nel senso che pilotate la



vostra astronave allo stesso modo e lo scorrimento è molto simile.

Sicuramente questi scenari spaziali tra convogli in 3D rende il tutto molto più affascinante, tuttavia, sa di minestra riscaldata; già visto e rivisto.

Il numero dei nemici da distruggere per passare di livello è una buona cosa per invogliarvi a giocare per vedere fin dove arrivare, ma in realtà è solo un palliativo perché vi renderete conto che ha una difficoltà così mal calibrata che è impossibile.

Difficoltà senza senso. Perdete le tre vite in tre secondi. Nemmeno il tempo di capire dove siete, cosa dovete fare o quale direzione prendere le avete perse tutte.

Riprovate e riprovate, ma non cambia il risultato.

In più, altra cosa che rovina la giocabilità sono i proiettili vaganti che se sono in mezzo ai convogli non li vedete perché si confondono con i loro colori.

Il voto giusto sarebbe 0! L'unica cosa che si salva è la musica della schermata del titolo.



1987, MASTERTRONIC

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4



le.

Inizialmente appena lo vedete, esteticamente, molto brutto che non sfrutta niente del CPC. Camminate a scatti (ma probabilmente è stato fatto così) che da una parte può aiutarvi a saltare meglio Gobbler, ma anche a farvi sbagliare di più il momento esatto per saltarlo soprattutto nei piani dove c'è poco spazio per muovervi.

Se tecnicamente è orribile (per lo standard Amstrad) la giocabilità tende a migliorare partita dopo partita perché quando capite come giocare diventa interessante.

Continuare a giocare dipende da quanto questo tipo di giocabilità vi stressa oppure no.

Un

titolo che ha a che fare con gli *Acchiappafantasmi* e con un personaggio originale preso dalla serie animata e dei film ed è un gioco che era disponibile in una raccolta della rivista Amstrad Magazine. La schermata del titolo ha il nome e il logo originali.

Voi siete Vinkman con il compito di recuperare dei dischetti che sono in mano ad un fantasma chiamato Gobbler (evidentemente è un appassionato di videogiochi perché cosa ne potrà mai fare di questi dischetti?).

Con il vostro elicottero (in effetti nella serie a cartoni animati gli acchiappafantasmi avevano questo veicolo chiamato Ecto-2) atterrate in cima ad un edificio e poi andare a cercare questi di-

schetti e una volta raccolti tutti dovete fuggire!

Sembra semplice, ma non lo è perché come essere umano non siete molto bravi a fare dei salti e quindi se lo fate nel modo sbagliato rischiate di cadere e diventare uno degli sgherri di Gobbler.



L'edificio è a forma piramidale e iniziate dal tetto dove siete atterrati con l'Ecto-2 e dovete scendere le scale evitando il fantasma che vi insegue ovunque e non serve molto scendere alla svelta al primo piano perché istantaneamente anche lui sarà lì per inzaccherarvi (in realtà vi uccide).

Dato che vi siete dimenticati dello zaino protonico dovete evitarlo ad ogni costo saltandolo (l'unica abilità che avete in questa missione). Attenzione che saltare sul bordo di un piano verso quello sottostante è morta-

Partita dopo partita avete lo stimolo per impegnarvi a sconfiggere Gobbler per vedere quello c'è dopo. E' difficilissimo perché questo modo di camminare a scatti è ambiguo perché aiuta e non aiuta.

La difficoltà è mal calibrata però quando avete capito come evitare il fantasma e prendere i dischetti c'è la voglia di continuare a provare.



1987, AMSTRAD MAGAZINE

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	5
GLOBALE	5,7



nemici, ma dato che i loro colpi attraversano queste piattaforme come se fossero trasparenti la difficoltà aumenta fino a diventare frustrante. Ogni cosa sullo schermo è letale, le piattaforme non fermano i proiettili nemici e in più prendono il colore dell'oggetto che attraversano.

La grafica è molo bella e colorata anche se l'F1S e tutti i nemici sono di un grigio monocromatico.

La giocabilità è rovinata da una difficoltà esagerata e in più è totalmente silenzioso sul 48k.

Un gioco dove il protagonista è un aereo da combattimento terrestre, l'F1S Eagle che si è sempre contraddistinto per la sua versatilità nel gestire bombe per bersagli terrestri e missili per bersagli aerei.

Nel tempo è stato ulteriormente migliorato per volare anche fuori dell'atmosfera e diventare a tutti gli effetti un caccia stellare in grado di difendere la Terra nel caso di minacce aliene.

La trasformazione da aereo terrestre in astronave spaziale è stata una cosa fatta al tempo giusto perché nella metà del 21o secolo la Terra viene minacciata da una razza aliena che la vuole conquistare.

A bordo di questo nuovo F1S Eagle chiamato "Steel Eagle" dovete salvare l'umanità dalla distruzione e spazzare via questi nemici in una battaglia disperata perché siete voi, da soli, contro un'intera razza fanatica.



E' uno sparatutto a scorrimento orizzontale dei più classici in cui dovete superare ogni livello distruggendo tutti i nemici e poi affrontando un boss di fine livello per accedere al prossimo più difficile. Ci sono solo quattro livelli e va un po' contro quella moda di crearne tantissimi, ma non cambia la cosa perché tanto la fine non la vedrete mai.

Il vostro F1S ha un raggio laser potenziato, ma una volta sparato dovete aspettare che si ricarichi e poi raccogliere bonus per potenziarvi.

I quattro livelli vi sembreranno eterni perché sono lunghi e di una difficoltà tale che anche impegnandovi al massimo sarà molto dura superare il primo livello.

Siete nello spazio esterno, ma entrate quasi subito all'interno di quello che sembrano caverne in cui ci sono piante e costruzioni varie piene di postazioni di artiglieria che sparano colpi normali e missili a ricerca del bersaglio e posti in posizioni irraggiungibili con la vostra arma.

I potenziamenti sono buoni, ma sembrano casuali e non perché distruggete una nemico o un cannone. Alcuni volte sì, altre volte appaiono sullo schermo.

Questi livelli sono anche pieni di piattaforme che potrebbero essere utili per difendervi da attacchi



I proiettili e missili nemici attraversano le piattaforme che dovevano essere una vostra difesa naturale e poi essendo trasparenti prendono il colore degli oggetti che attraversano e non li vedete.

Molte postazioni di artiglieria sono messe in posizioni che voi non potete raggiungere e i vostri colpi non possono attraversare gli oggetti. Il colpo potenziato è una boiata.



1990, PREMIER

GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	3

Sullo Sharp X1 i sei eventi sono divisi in due parti che dovete scegliere all'inizio del gioco (dovete premere il tasto 1 o 2) che vi permette di vedere altre specialità saltando le prime 3.



Grafica, sonoro, emozioni da top game. La giocabilità è ambigua: eccellente a livello generale e per la facilità di entrare subito in partita, ma allo stesso tempo dopo aver perso non c'è più la voglia di ricominciare tutto da capo e farsi venire i crampi.



1984, DB-SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5

HYPER OLYMPIC 04

Siamo in piena estate e quindi non poteva mancare un gioco multi evento dedicato alle Olimpiadi Estive e in particolar modo a quelle del 1984. Ci sono sei eventi:

- 1) Nuoto
- 2) Tiro al Piattello
- 3) Salto del Cavallo
- 4) Tiro con l'Arco
- 5) Salto Triplo
- 6) Sollevamento Pesi

E' il seguito di *Track & Field* e riprende esattamente lo stesso metodo amato e odiato dai giocatori: qualificarvi per partecipare al quello successivo. Stesso sistema spacca joystick con movimenti forsennati della leva a destra e sinistra in alcuni eventi per raggiungere la massima velocità che non sempre vi permette di vincere o di qualificarvi.



Alcune discipline richiedono movimenti a tempo, altre di prendere semplicemente la mira tenen-

do conto del vento (tiro con l'arco) e altre invece movimenti più semplici. La difficoltà non è il movimento del joystick, ma il tempo esatto. In alcune discipline non troppo lento o non troppo veloce.



In altre è richiesta una velocità esagerata per qualificarvi. Alcuni eventi sono incomprensibili tipo il Tiro al Piattello che non è ben chiaro se dovete premere il pulsante di fuoco per sparare o mettere la levetta a destra e sinistra per colpire i bersagli (di fatto avete 2 mirini sullo schermo, uno a destra e uno a sinistra).

ONE LIFE

BY

KRZYSZTOF PAIZERT & PAWEŁ SZOT

La grafica è deludente per un Atari 8-Bit con scenari tutti uguali (a parte il colore delle terreno) e gli avversari sono tutti uguali nel colore e nella forma. E' in prima persona, ma la scalatura degli sprite non è esaltante. Un gioco mediocre nel complesso.

PS: non sapevo che in Spagna ci fossero dei vulcani attivi!?

Sto scrivendo questa recensione di mattina con un caldo già insopportabile però allietato da questo gioco di guida in moto che quasi mi sembra di sentire l'aria mentre pilota virtualmente questo veicolo.

Il nome del gioco è inquietante, ma del resto sapete che le gare in moto sono pericolose e anche se equipaggiati in modo tale che anche una caduta oggi non è più letale come in passato, è di certo un nome ben azzeccato.

Come detto è una corsa motociclistica con moto sconosciute perché non è indicata la cilindrata. Ci sono solo cinque tracciati: Giappone, Italia, Spagna, Egitto e Stati Uniti. Potete scegliere se gareggiare d'estate o d'inverno.

Sullo schermo le due stagioni sono rappresentate da un diverso colore della strada.



I fondali sono molto semplici però hanno dei disegni, pur ridotti ai mini termini, che vi fanno capire lo scenario come, ad esempio, "Piazza dei Miracoli" con la "Torre di Pisa" per il tracciato Italiano, mentre quello Giapponese è un po' generico però capite di essere in quella Nazione.

La marcia è solo manuale e ne avete quattro anche se questo tipo di giochi arcade era meglio quella automatica. Ha un senso per giustificare il titolo perché ogni volta che fate un incidente il gioco si comporta come se si resettasse, ma in realtà avete perso l'unica vita che avete e ritornate alla scelta dei tracciati.

Dato che potete scegliere le piste singolarmente non credo ci sia un campionato. Dovete cercare di vincere o di arrivare al traguardo nel minor tempo possibile.

Se non fosse per il fatto che ogni incidente perde la vita e il gioco ritorna la menu di selezione non sarebbe affatto male anche dal punto di vista della giocabilità. Forse questa cosa di resettarsi ogni volta che cadete rovina completamente questo titolo già di per se mediocre.



1993, P&S

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,5





Maghi, **M**agie, **D**ruidi, **F**antasmismi e **M**ostri. Ecco le creature che sono da sempre quelle preferite per la creazione di giochi come quello che sto per raccontarvi.

In una notte buia e tempestosa il perfido Negromante rapisce tre degli ultimi quattro grandi Maghi che potevano sconfiggerlo e rispedirlo da dove proveniva.

Voi siete l'ultimo di questo gruppo e il vostro unico pensiero è quello di liberare i vostri compagni sapendo che avete un tempo limite prima che vengano uccisi in un gioco che è un misto tra avventura e azione.

Dovete attraversare varie schermate statiche che rappresentano altrettanti scenari e paesaggi dell'Inghilterra (dovrebbe essere questo il luogo principale perché lo scontro finale è a Stonehenge) cercando oggetti che vi permettano di superare queste schermate, evitare ad ogni costo il contatto contro le creature maligne che vi consumano quell'energia che po-

tete comunque recuperare.

A Stonehenge dovete sconfiggere il Negromante con tre oggetti che troverete nelle varie schermate.



Il gioco in pratica è azione e avventura in piccole stanze che occupano l'intera schermata con delle porte che vi permettono di raggiungerne altre.

E' uno di quei giochi frustranti come pochi altri perché appena iniziate a giocare i nemici vengono attratti da voi come se avete una calamita e una volta li non ve li togliete più di dosso. Letteralmente si sovrappongo a voi consumando la vostra energia. Potete fuggire, ma ad ogni passo c'è un nemico che vi si incolla addosso.

Un altro problema snervante è che è ad inizio casuale: iniziate il livello da stanze a caso e almeno di non conoscerle tutte a memoria venite subito sorpresi perché comunque dovete un attimo guardare come è messa la stanza per capire dove andare.

Con tutto questo caos c'è una cosa positiva. Le porte per uscire non richiedono delle chiavi, ma

alcune di questo, tuttavia, sono accessibili aprendo delle barriere colorate che richiedono delle chiavi dello stesso colore. Dato che però potete portare solo un oggetto alla volta dovete imparare quasi a memoria le varie schermate per poi cercare le chiavi e tornare verso la barriera da aprire.

Potete volare, ma attenzione che alcune cose sono letali al semplice tocco: se cadete in acqua affogate!



Grafica ben fatta e buoni i colori. Audio già sentito, ma molto carino. Durante il gioco solo effetti sonori in cui non si sono sprecati molto. Non ci sono tante stanze e quindi con pazienza forse potreste farcela, anche se più di una volta la voglia di smettere è altissima.

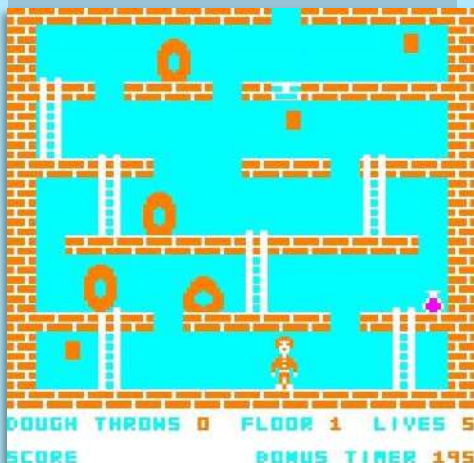


1985, VIRGIN GAMES

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6,7



Come detto nelle anteprime dello scorso numero è un gioco di piattaforme con tante ciambelle (dolci o salate) che non sono da mangiare perché sicuramente potrebbe rimanervi letteralmente sullo stomaco.



Un vostro rivale ha fatto irruzione nella vostra fabbrica di ciambelle facendo impazzire i macchinari che sfornano questi prodotti in continuazione che rimbalzano sullo schermo e che vi possono schiacciare e uccidere. In più ci sono laser di difesa che si ribellano al vostro comando e vi scambiano per un ladro.

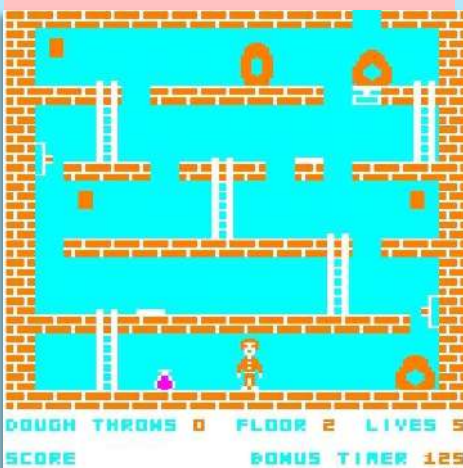
Iniziate questa operazione per riparare i macchinari dal primo piano della fabbrica e dovete arrivare in cima e spegnere l'interruttore generale dopo aver

spento quelli che trovate nei vari piani (quadrati lampeggianti). Evitare queste ciambelle giganti è difficile e potete distruggerle raccogliendo della pasta che trovate in giro e lanciarla. Non ne avete all'infinito e quindi va usata quando non potete fare a meno di evitare di perdere una vita.

Non solo questo perché dovete anche terminare la stanza entro un certo tempo limite che è adeguato alla difficoltà.

Non sono riuscito a trovare il tasto per lanciare la pasta e quindi mi sono arrangiato a evitare queste ciambelle anche se poi il tempo in questo caso non vi aiuta perché è stato pensato al fatto che alcune di questi nemici li potete distruggere.

Ho provato tutte le combinazioni, ma sembrerebbe supporti un solo pulsante di fuoco/tasto che serve per saltare.



La difficoltà è ben calibrata e quindi se riuscite a lanciare la pasta contro delle ciambelle riuscite tranquillamente a terminare il livello nel tempo giusto.

Il fatto è che queste ciambelle si spostano lungo i vari piani un rimbalzo alla volta e quindi dovete aspettare di avere il passaggio libero. Il tempo però non si ferma ad aspettare e quando avete la via libera non ce ne è più per spegnere l'interruttore generale.

Sulla fiducia e per quello che ho visto è un eccellente gioco molto simpatico, diverso dal solito per questi strani nemici e una difficoltà ben calibrata se riuscite a sparare.

A parte il fatto di non aver trovato un modo di sparare la pasta, quello che vedete è un ottimo gioco di piattaforme che almeno inizialmente è ben calibrato. I nemici si spostano lentamente sulle piattaforme dandovi il tempo di sparare per poter arrivare in cima alle varie stanze di cui è composta la fabbrica. E' uno di quei giochi dove in emulazione è veramente complicato.



1986, FUN DIVISION

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Sicuramente uno dei giochi più rappresentativi dell'Amiga e che è stato meglio sfruttato rispetto a molto altri per una grafica di alto livello, uno scorrimento a 50 Hz lavorando tutto in hardware senza usare il blitter che a differenza di quello che tanti pensano non è molto veloce.

132 mostri diversi e ben 128 colori sullo schermo sono qualcosa che, chi conosce l'Amiga, sa che è tra le sue caratteristiche, ma raramente è stato usato e quindi spesso i suoi giochi sono a 16 o 32 colori.

La musica è stata composta da un sintetizzatore e poi campionata a 20 khz per dare una qualità che normalmente non sentivate in un gioco di quel periodo.

Ogni cosa è stata progettata per dare il meglio per l'Amiga che è stata la piattaforma sui cui è nato il gioco e quindi hanno sfruttato ogni sua caratteristica.



Non ci ho mai giocato seriamente perché non mi piaceva. Bello esteticamente, ma noioso e ripetitivo perché di fatto dietro una storia che sembra uscire dalla mente di uno dei più fantasiosi e creativi sceneggiatori è di fatto uno sparatutto con una giocabilità blanda che lo si gioca per la grafica e ammirare la tecnica che sta dietro questo titolo.

Lo scopo è quello di correre orizzontalmente distruggendo tutti i nemici che incontrate. Di tanto in tanto potete scendere nelle caverne calandovi dai pozzi e poi continuando a fare le stesse cose.



Ogni volta che prendete direzioni diverse o cambiate scenari ci sono scene di caricamento piene di grafica e con una breve descrizione di quello che dovrete affrontare.

La difficoltà è frustrante perché se i nemici li uccidete con un pugno solo sono quelli casuali che ve lo faranno odiare. Oggetti letali che spuntano dal terreno senza il minimo preavviso per poterli evitare. Mostri che appaiono sullo schermo casualmente e non c'è modo di evitarli e poi un sistema avaro nel recuperare l'energia dell'unica vita che avete.

Entrare o uscire da un castello sono due caricamenti e 2 cambi disco (usa solo il df0:) e alle volte vi fa entrare in edifici senza che avete gli oggetti giusti per farlo. I castelli sono bui e dovete avere una torcia. Per le caverne dovete trovare le chiavi.

Difficoltà mal calibrata perché si sono concentrati sulla parte tecnica che è eccellente anche nelle emozioni. Ascoltare la sua musica, guardare la sua grafica, il parallasse, i colori è una cosa che raramente vedrete su un Amiga 500.



1989, PYSGNOSIS

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

REBELLION

E' uno sparatutto interessante per la sua struttura di gioco che dovrebbe attirarvi al punto di continuare a giocare e smettendo solo quando siete costretti a farlo. Una colonia mineraria su Marte ha smesso di comunicare con la Terra e dato non ci sono state richieste di aiuto, non ci sono più segnali con la base né con i vari satelliti, la cosa è sospetta e per questo venite inviate a voi per scoprire cosa sta succedendo.

Una volta arrivati nei pressi della colonia, scendete dalla vostra astronave di salvataggio e a piedi esplorate il livello in cerca degli umani da salvare e distruggere tutti i robot che stanno infe-



stando la colonia.

Per salvare gli umani vi basta semplicemente passarci sopra e scortarli tutti insieme alla vostra astronave. Dato che dovete anche difendervi dai nemici, sparare a caso non va bene perché rischiate di uccidere chi dovete salvare.



Per ogni livello è indicato il numero di coloni da salvare e se per un motivo o un altro non ce la fate lo dovete rifare. Da questo punto di vista ricorda un po' *Lemmings* in cui dovevate in ogni livello salvare un determinato numero.

Già dalla prima partita sembra abbastanza fattibile, ma attenzione che quando entrata in azione i robot uccideranno gli umani per far fallire la vostra missione e quindi dovete fare alla svelta a distruggere i carcerieri dei vostri compagni.

Livello dopo livello aumenta la difficoltà con altre trappole che sono mortali sia per voi che per i coloni e ci sono tanti tipi di nemici. Per fortuna avete anche voi qualche aiuto in bonus che vengono rilasciati distruggendo alcuni tipi di robot e che seppure non determinanti per la vostra missione vi danno qualche cosa per avere più possibilità di completare la vostra missione.

Tecnicamente eccellente con tantissime schermate statiche di ottima qualità e disegno. All'inizio di ogni livello c'è una bella animazione che sembra un cartone animato.

Ottima la grafica dei livelli, ottima qualità degli effetti sonori molto realistici soprattutto quando i proiettili colpiscono le superfici metalliche.

Ottima giocabilità con una difficoltà ben calibrata, però attenzione, di nuovo che i coloni sono un po' stupidi. Vi seguono, ma sembrano zombi senza cervello e quindi pur di seguirvi si mettono nei guai da soli.

Dimenticavo: avete un certo tempo limite per salvare i coloni. Quando finisce l'astronave se ne va da sola e dovete ricominciare tutto da capo.

Si vedeva fin alle prime immagini che era un bel titolo molto attraente esteticamente. Quando poi giocate lo è ancora di più perché non dovete solo distruggere tutto quello che si muove dato che rischiate di uccidere i coloni che dovete salvare.

Difficoltà ottimamente calibrata, ma attenzione a non sottovalutare questa cosa.



1992, FUN FACTORY

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



16 MB

486

NORMALITY



Un'avventura grafica punta e clicca standard in prima persona con un puntatore per cercare oggetti utili che vengono evidenziati con il loro nome e con i quali potete interagire per prenderli o usarli.

Insomma è un'avventura classica punta e clicca, tuttavia, ha un motore 3D e quindi ha delle richieste hardware molto diverse rispetto a quelle classiche: almeno 8 MB (per evitare dischi di avvio o disabilitare dei TSR dovete averne almeno 10), un processore a 32bit completo quindi dovete avere almeno un 486DX (la FPU è obbligatoria) e una SoundBlaster 16.

L'installazione è decisamente pesante perché si va da 15 a 57 MB. Nel 1996 gli Harddisk superava-



mo ormai il GB di spazio però sono tanti per un gioco DOS. E' anche un gioco raro perché è la prima volta, dopo Quake, che ne scopro un altro per DOS a richiedere la FPU come hardware obbligatorio.

Normality mostra stanze e ambientazioni in 3D piene di texture nelle quali vi girate a 360° e vi muovete avanti e indietro esattamente come fareste in Doom, in Quake o in altri simili. Un'avventura punta e clicca classica, ma esteticamente forse più simile a Duke Nukem 3D per la forma di alcuni oggetti e quindi capite per quale motivo ha queste richieste hardware.

In più ogni volta che interagite con degli oggetti o risolvete degli enigmi si attivano delle animazioni con grafica 3D di qualità davvero strepitosa che sono anche umoristiche e demenziali come quelle avventure del passato, soprattutto quelle Lucasfilm/LucasArts.

L'avventura si svolge in una città dove regna un regime totalitario nel quale anche fischiare una canzone Natalizia per strada comporta l'arresto e la prigione. Il gioco inizia esattamente così e in prigione scoprite che esiste una cella di ribelli che vuole rovesciare il governo per ritornare alla libertà. Il vostro scopo è quello di trovare questo gruppo e unirvi a loro.

L'interfaccia di gestione dei comandi non è innovativa, ma è efficace perché non toglie spazio sullo schermo come in passato con l'elenco dei verbi o dell'inventario.

Vi ricorda parecchio quella vista in *Full Throttle* o quella in *Star Trek: 25th Anniversary*. In pratica con il tasto destro tirate fuori dalla tasca quella che sembra una bambola voodoo che vi assomiglia e con la quale potete parlare, vedere, prendere gli oggetti e usarli. Posizionando il puntatore sulle varie parti di questa bambola ci sono animazioni che vi fanno capire come usare i vari comandi e che sono intuitivi. Alcuni di questi sono rappresentati con simpatiche animazioni come la pancia che si apre e che serve per aprire delle porte o degli oggetti.



Questa nuova idea di avventura grafica punta e clicca è molto buona e forse corregge il mezzo passo falso che fu fatto con *Escape from Monkey Island* in cui il 3D non fu pienamente apprezzato da tutti. **Normality** riprende quel concetto e lo inserisce all'interno di un motore 3D con buon risultati.

Devo dire che questo gioco l'ho scoperto una settimana prima di scrivere questa recensione e mi chiedo come abbia potuto dimenticare quest'avventura grafica davvero bella e anche averla letteralmente rimossa dalla mente.

E' vero che sono usciti tantissimi giochi però quelli DOS nel 1996 erano messi un po' in ombra dai giochi per Windows 95, tuttavia, un gioco DOS di quel periodo non avrebbe dovuto essere così ignorato.

Meglio tardi che mai l'ho scoperto, ho visto quanto fosse bello e questo modo di giocare ad un punta e clicca con un sistema che ricorda Doom è davvero bello. In più ha tutte quelle splendide animazioni anche demenziali.

Per quanto riguarda le prestazioni con il sistema di base tipi-

co (486DX/33, 10 MB di memoria) è giocabile, le animazioni sono buone, ma il motore 3D è lento e un po' scattoso. A Differenza di un clone di Doom la giocabilità non viene rovinata perché non ci sono nemici alle calcagna pronti ad uccidervi e quindi potete divertirvi



tranquillamente.

La cosa noiosa è la lentezza dei caricamenti perché il testo rimane sullo schermo troppo a lungo e quando cliccate su un oggetto per usare l'interfaccia dei comandi dovete aspettare un po' troppo.

E' un prezzo da pagare visto il motore 3D e della sua qualità.

E' una tipica avventura grafica con soluzioni che alle volte sono senza senso e difficile trovare un modo per superarle anche perché nelle varie ambientazioni ce ne sono tanti utili, ma altrettanti inutili che fanno perdere tempo nel risolvere un enigma.

Una cosa noiosa è il fatto che a differenze di quelle più classiche, dopo un'animazione che non

porta a nulla, le successive non ve le fa più fare, mentre in Normality alcune cose ve lo ripropone ogni volta che ci provate anche se non serve a nulla.

Resta un top game assoluto e dovete giocarlo anche se richiede un retro PC tra il 486DX2 e un buon Pentium.

Devo dire che non mi aspettavo un'avventura grafica punta e clicca davvero bella usando un motore di gioco alla Doom. Sono riusciti dove altri hanno tentato senza avere trovato la giusta alchimia tra grafica e giocabilità.

Esoso in termini di retro hardware soprattutto per la FPU.

Con un 486DX33 potete impostare la grafica in VGA e mettere il dettaglio in Lo-Res. Decisamente più giocabile pur mantenendo una buona qualità generale.

Il DX33 è proprio il minimo e quindi meglio averne uno più veloce.



Gold

WOW

1996, GREMLIN

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

GIOCHI

R E C E N T I



HANGAR

#49 5100

Doom 8-Bit

Negli ultimi il mercato homebrew si sta rivolgendo al rifacimento di giochi che un tempo erano impossibile da portare su un 8-Bit. Quest'anno è arrivato il momento di Doom per l'Atari 8-Bit che pur con tante limitazioni e vari tagli dalla versione PC è un titolo che per gli appassionati di questa piattaforma lo devono provare almeno una volta.

La cosa che subito vi gasa è ascoltare quella musica iniziale di Doom, ma anche quelle tracce audio originali dei vari livelli che vi accompagnavano durante il blastaggio dei vostri compagni trasformati in zombi da un virus.

E' basato sulla versione Shareware e quindi ci sono solo i primi tre episodi anche se credo siano stati un po' tagliati per i limiti della macchina e per la memoria. Quello che vedete sullo schermo, tuttavia, è impressionante.

Molto pixelloso, ma al tempo stesso dettagliato perché i livelli sono ben realizzati, i mostri nemici sono proprio gli stessi e si comportano allo stesso modo. L'area di gioco è piccolissima, ma che emozioni!!

Gold

2023

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

COMMODORE PLUS 4

Home sweet home!
The best place to be at.

02

LYKIA

Già al primo caricamento vedere l'introduzione di questo gioco su un Plus 4 non vi fa credere a quello che vedete (grafica digitalizzata dei fondali da quello che sembrano foto) e anche buone animazioni già in questa parte iniziale. Un gioco non solo condito con una grafica sbalorditiva, ma anche co-

lossale perché sono ben 4 dischetti.

La visuale è quella tipica degli RPG Giapponesi ispirati a Zelda anche se non sembra avere quelle caratteristiche. Sembra più un arcade con quella visuale. Avete un inventario per gli oggetti da usare in determinate sezioni tipo torce o lampade per esplorare zone buie e potete raccogliere soldi per comprare armi o armature.

E' un'avventura lunga quindi potete salvare la posizione per continuare con calma. Non ci sono tante tasti da ricordare; solo quelli per salvare, caricare la partita e accedere all'inventario.

In tutto questo splendore c'è il difetto che non ci sono mappe e quindi vi perderete e poi è blando perché l'esplorazione è noiosa e dovrete girare e girare prima di entrare realmente in azione.



02

2022, PSYTRONIC

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

**RECENSIONI
BREVI**



QUAZZIA

Non c'è molta fantasia nel realizzarlo perché è uno dei tanti cloni o ispirati da *Scramble*, tuttavia, con sprite molto grandi e molto dettagliati che è veramente un piacere per gli occhi.

Per non essere una copia identica sono state apportate alcune modifiche come il fatto che non potete volare avanti e indietro, ma solo su e giù.

Le armi sono manuali perché avete un tasto per sparare il laser e un altro per le bombe. Come dal gioco da cui trae ispirazione dovete colpire i silos di carburante per recuperarlo.

E' vero che non potete spostarvi in avanti e indietro, tuttavia, c'è un terzo tasto che è quello del "Turbo" che vi fa avanzare in avanti e rilasciandolo l'astronave ritorna nella posizione originale. Non è facile gestire quest'accelerazione perché rischiate di essere colpiti mentre volete evitare questa situazione.

Tante vite perché è molto difficile. Buona la grafica e buono il sonoro. Ottima la giocabilità seppure dovrete sudare le famose sette camicie.

MEMOTECH MTX



1984, MEGASTAR GAMES

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	7



FORMULA X 1.02

Avete presente *Virtual Karting* per Amiga?

Ecco ora immaginatevi quella grafica e quella visuale in un gioco di Formula 1 per l'X68000.

A rendere le cose più complicate ci sono tante opzioni in Giappone e dato che molti di voi non capiranno nulla (me compreso) dovete

andare un po' a caso. Per giocare (da soli) dovete usare la prima opzione.

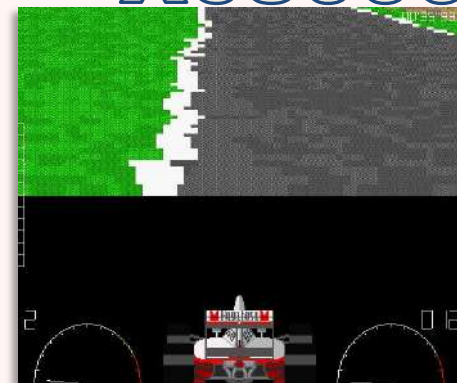
La grafica è un po' particolare perché lo schermo è diviso in due parti: nella parte alta c'è la pista con la visuale in prima persona (non vedete ne abitacolo, ne volante) su una pista completamente piatta senza nessun oggetto a bordo strada.

Il cruscotto è nella parte bassa dello schermo che è rappresentato dal contachilometri e una sagoma dell'auto che è animata. Diciamo che è un concetto un po' particolare di guida.

In pratica voi state fermi ed è la strada che scorre e che gira intorno a voi e permette quindi una grande fluidità.

I tracciati non sono reali perché alcune curve sono a 180° ad angolo retto.

X68000



1991, HAYABUSA SOFT

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	5,5



WILDCATTING

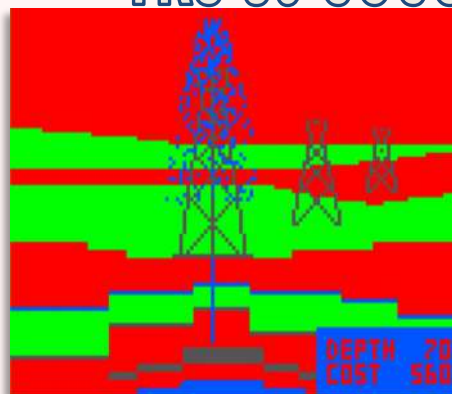
E' un gioco basato sulla gestione di una compagnia petrolifera in cui fino a quattro giocatori si sfidano per vincere gli altri in questa attività.

Il primo obiettivo è quello di scegliere un punto del terreno in cui viene attivata una sonda che vi dice quante probabilità ci siano di trovare il petrolio e i costi per farlo. Lo scopo è avere un'alta per-

centuale di trovare l'idrocarburo con costi bassi perché poi comunque non potete rischiare di fallire e far vincere eventuali sfidanti. Quando decidete di scavare un pozzo si passa ad una fase arcade in cui dovete con il joystick o la tastiera perforare il terreno fino a raggiungere una sacca dove c'è il petrolio. Se perdetevi tempo rischiate di non trovare nulla e andare in rosso sul vostro conto bancario e quindi avere un debito da saldare.

Giocare da soli è meno intrigante perché non c'è sfida se non quella di riuscire a fare più soldi possibile. L'ideale sarebbe giocarlo in quattro.

TRS-80 COCO



1979, TANDY CORPORATION

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	7



HANGMAN, TIC TAC TOE, DOODLE

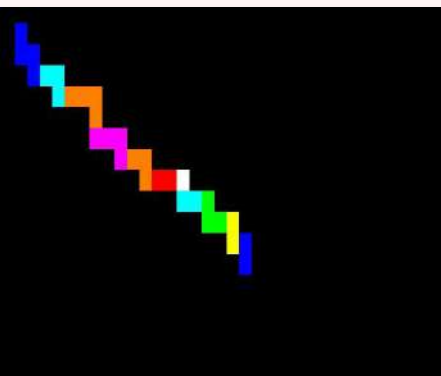
E' una compilation di tre giochi per l'APF Imagination: Hangman, Tic Tac Toe e Doodle.

Il primo lo conoscete tutti è quello in cui dovete trovare delle parole aggiungendo delle lettere e ogni volta che sbagliate viene disegnato sullo schermo una parte del vostro corpo e alla fine quando è comple-

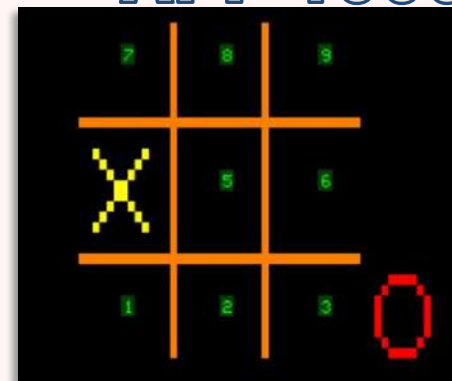
to site stati impiccati e avete perso.

Tic Tac Toe è il gioco strategico in cui due partecipanti si sfidano cercando di fare un tris con una "X" o con una "O". In una griglia di 9 caselle dovete fare tre segni dello stesso tipo orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

Doodle è semplice programma di disegno in cui potete disegnare fino a 512 quadrati con 9 colori ciascuno e quindi dare sfogo alla vostra fantasia e creatività.



APF-1000



1978, APF ELECTRONICS

GRAFICA	6
SONORO	
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

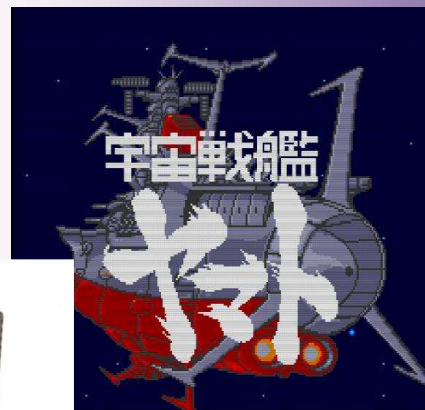
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





UN gioco di azione su piattaforme a scorrimento multidirezionale che vede come protagonista il ninja Hiryu che usa come unica arma una spada laser con lo scopo di uccidere un misterioso dittatore che vuole conquistare il mondo.

Si tratta di un titolo uscito come Arcade e che ha avuto un successo davvero strepitoso per una giocabilità immediata e per il fatto che si devono affrontare orde di nemici umani, ma anche robotici con solo una spada laser.

Questa spada però, in mano a questo ninja, diventa potentissima: in pratica la spada è nella sua fodera, ma questa viene sguainata velocemente quando si è vicini ad un nemico e poi rinfoderata. La velocità del movimento è talmente elevata che è letale non solo la lama stessa, ma anche la scia lasciata da quest'ultima.

Inizialmente questo effetto spada e scia è corto, ma con vari potenziamenti, temporaneamente, si allunga talmente tanto che riuscì

te a colpire i nemici quasi da una parte all'altra dello schermo.

Una delle caratteristiche più innovative di questo gioco è la possibilità di arrampicarvi sulle piattaforme grazie ad un gancio e quindi da picchiaduro a scorrimento è diventato anche un gioco di piattaforme per sfruttare questo oggetto.



Un'altra cosa che attirò molto l'attenzione dei giocatori era che i boss nemici sia finali sia quelli di metà livello erano di grosse dimensioni come, ad esempio, la scimmia metallica del secondo livello e alcuni ragni robot nel primo livello.

E' un arcade vecchio stile e quindi oltre alla difficoltà di nemici implacabili e abili nel colpire anche con colpi vaganti, c'è un tempo limite per finire il livello e se non ce la fate perdete una vita.

Cinque livelli e alla fine dell'ultimo bisogna affrontare il dittatore e sconfiggerlo.

Le conversioni di questo gioco, hanno creato qualche problemino e qualche ingenuità di troppo.

Quelle per le Console sono riuscite meglio (a parte quella Master System che è stata portata direttamente dalla versione Amiga e sviluppata da Tiertex).

Quella migliore è per lo Sharp X68000 che è la più fedele, mentre quella per TurbografX-16 CD va un po' oltre il Coin-Op aggiungendo animazioni da cartone animato raccontando la storia che anche nell'originale non viene spiegata.

La conversione per Home Computer è stata pubblicata da U.S. Gold, ma sono state prodotte da Tiertex.

Le conversioni per le Console sono state curate direttamente dalle aziende di produzione: Sega ha prodotto il gioco per il Genesis, Capcom per lo Sharp X68000 e Nec Avenue per la sua Console in versione CD.

Conversione U.S. Gold:

La loro conversione scambia il terzo e il quarto livello lasciando però inalterate le sequenze di intermezzo creando un po' di confusione e manca la battaglia finale. Quindi dopo aver distrutto il mega robot, il gioco termina dicendo che in realtà il tutto era una semplice simulazione.

Molto probabilmente era una scusa per giustificare la mancanza della battaglia finale e tante altri tagli.

Solo nella versione Master System, prodotta anche questa da Tiertex, questo combattimento viene reintegrato, ma essendo una conversione diretta da Amiga non è così bello come sulle altre Console.



La **conversione** per il **Commodore 64** ha una bella schermata del titolo, un'animazione diversa, ma la musica originale è suonata bene. Ci sono varie opzioni che vi permettono di scegliere se giocare con la musica o con gli effetti sonori.

Il gioco è lento nei salti e quando si usa la spada mentre si cammina o mentre si salta rallenta fin troppo vistosamente e l'animazione della spada è davvero brutta.

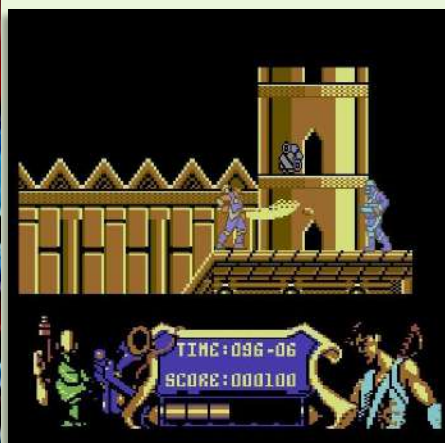
Bella la grafica invece di Hiryu, davvero nitida, pulita, lineare e con tutti i dettagli che ci si aspetta. La palette dei colori è purtroppo molto limitata con scelte cromatiche discutibili. Il fondale e la struttura sono dello stesso colore, così come le difese della struttura dove alle volte non le si riconosce come tali.

L'eroe fa il suo ingresso su un bellissimo deltaplano blu, una tuta che tende verso questo colore con gli avversari azzurro e ciano e graficamente grezzi.

I livelli sono cortissimi ed è stato tolto tutto quello che era possibile togliere. Per peggiorare la situazione è stato di nuovo usato il sistema dell'ultimo pixel disponibile. Ci sono punti che se non si è esattamente in quello preciso si muore senza speranza di uscirne. C'è un punto che nella versione originale bisogna stare accucciati e colpire un pannello di controllo mentre i raggi laser ci girano intorno; in questa versione facendo la cosa giusta non si può evitare di

essere colpiti perché i raggi laser passano troppo radenti al suolo e la spada dopo una morte è talmente corta che bisogna per forza avvicinarsi. E' impossibile non essere colpiti. Mancano anche i boss di fine livello.

La difficoltà è oscena. Ci sono ben 7 vite a disposizione e una barra di energia composta da 3 tacche. Tuttavia non sono sufficienti perché si muore con tre colpi vaganti. Quando si muore si rinasce per alcuni secondi invincibili, ma si viene colpiti lo stesso e c'è un punto sulla struttura dove non si fa tempo di rinascere che in pratica si parte con una tacca in meno. Affrontando il boss di metà livello



(potete evitarlo con un salto perfetto all'ultimo pixel) vi chiederete come mai quel possente guerriero è diventato un nano ed è più forte dell'originale. Nella versione da sala giochi era un ingenuo che moriva in due secondi e poi venivate colpiti da una pioggia di fuoco dal soffitto e dovevate ripararvi sotto una piattaforma. Sul C64 non c'è questo pericolo, dato che questa pioggia di fuoco è stata completamente rimossa.

Questo gioco poteva chiamarsi "**Rastan la vendetta**" perché ecco il classico esempio di mancanza di equilibrio tra grafica e giocabilità. Si è tentato a tutti i costi di replicare quella originale perdendo però anche la cosa più importante: la giocabilità e il divertimento. Questo gioco è frustrante come

pochi.

Nella prima recensione diedi una sufficienza politica, ma oggi è insufficiente.

Ci sono altri titoli di questo genere (basta vedere *Turrican* e *Turrican II*) che sono grandiosi su questa piattaforma.

Il problema è la licenza perché hanno tentato di farlo graficamente, nei limiti del Commodore 64, uguale al Coin-Op lasciando per strada la giocabilità e anche i colori. Se guardate il pannello di controllo vedrete che ce ne sono più lì che in ogni altra parte.

Se fosse stato un gioco nato sul Commodore 64 sarebbe stato un capolavoro dove mancava solo la fessura per il gettone.

Rimane un titolo da giocare per i fan di Strider e per rivedere come lo hanno rovinato su un computer tanto amato.



Sulla **conversione Amstrad CPC** non c'è stata tanta premura per la schermata del titolo e delle opzioni e la musica non ha la stessa qualità ascoltata su Commodore 64.

Il gioco si presenta con colori basati sul porpora sia per Hiryu sia per i nemici. Tutte le armi difensive della struttura sono completamente grigie e non c'è pericolo che queste si confondano e non vengano riconosciute come pericolose.

Il fondale è completamente sparito però ci sono degli elementi più fedeli all'originale come le esplosioni che sono le stesse e i bonus che si presentano quasi con la stessa grafica.

Hiryu anche su Amstrad è davvero disegnato bene, pulito, nitido, lineare e lo stesso vale per i vari

OPTIONS:

K ... KEYBOARD GAME
J ... JOYSTICK GAME
R ... REDEFINE KEYS



nemici che sono stati riprodotti davvero bene così come le postazioni di difesa automatica e i boss di metà e fine livello.

Di mostri ne incontrate pochi perché molto spesso camminate per parecchio tempo senza incontrare nessuno e forse solito problema degli 8-Bit (poca memoria).

La grafica è lenta e scattosa e quando fate un salto è al rallentatore e ci mettete tempo a ritornare sulla piattaforma.

Sugli 8-Bit, a quanto pare, è stata una conversione: fatta male oppure hanno avuto difficoltà di ogni tipo. In questa per CPC hanno tolto alcune piattaforme per cercare di mantenerne altre più fedeli all'originale.

La difficoltà è discreta e non si muore con estrema facilità e di conseguenza siete più resistenti rispetto al Commodore 64.

E' stato comunque facilitato perché sono state eliminate delle trappole mortali, ma ad esempio nel primo livello, la scena sotto la cupola con il marchingegno che spara raggi laser è fatto molto bene e c'è la posizione giusta per distruggerlo ed evitare i raggi laser a differenza di quanto succede con la conversione C64.

Per quanto riguarda la grafica lo vedete dalle immagini: porpora e arancione sono i colori predominanti (ma perchè il personaggio nel pannello di controllo ha la tuta blu? Si sono forse dimenticati di ricolorarlo?)

La parte audio non è un granché nella schermata delle opzioni e durante il gioco ci sono solo effetti di medesima qualità.

Che dire di questo gioco? E' carino e giocabile anche nella sua lentezza perché su CPC assomiglia al gioco originale e anche se ci sono stati tagli anche più sostanziosi rispetto a quella per Commodore 64. La differenza è che sono stati fatti con criterio per cercare di ottenere quell'equilibrio tra grafica e giocabilità.

Se con il C64 e le sue 7 vite non



sono sufficienti, qui grazie ad una difficoltà meglio calibrata lo rendono adatto a giocarlo a lungo anche se le differenze con l'originale sono fin troppi evidenti.

A differenza del C64 ci sono anche i mostri di fine livello, tuttavia, sono difficili perché la lentezza del salto ed arene forse troppo grandi per le dimensioni di Hydrion diventano frustranti.

Il livello è facile, ma i mostri sono quasi impossibili.



OPTIONS:

S :: START GAME
J :: JOYSTICK



La conversione ZX Spectrum ha la stessa struttura del CPC e gli stessi tagli, ma questa conversione è fantastica!!

La grafica è identica all'originale, il deltaplano con cui arrivate alla piattaforma è proprio quello, con tutti i dettagli e la stesso vale per il ninja e tutti i nemici presenti in gioco.

Anche le difese automatiche sono proprie quelle e lo sono anche nella stessa quantità. I bonus, i potenziamenti sono proprio quelli originali e anche la spada laser ha un movimento davvero ottimo, come ottimo è anche la velocità: fluida e veloce.

Mancano, come su CPC e C64, alcune trappole, ma l'accuratezza della grafica e della giocabilità ne fanno per ora, dopo la brutta conversione C64 e la mediocre conversione CPC, quella migliore.

L'unica vera nota negativa è la mancanza di audio sia come musica o effetti sonori nella versione sullo Spectrum 48k. Un sacrificio dovuto per avere una conversione molto più fedele, almeno nella giocabilità.

E' strutturato esattamente come la versione Amstrad, ma qui l'equilibrio tra grafica e giocabilità raggiunge la perfezione.



La difficoltà poi è davvero buona con l'energia che scala in maniera normale e le tre vite bastano per giocarsela fino alla fine.



le stesse trappole.

La grafica è davvero buona, disegnata alla grande per Hiryu, ma anche per i vari nemici e le postazioni di difesa della struttura sono proprio quelle originali. Io vedete nella foto che non ci sono problemi di colori e dettaglio.

E' un po' lento nei salti e questo crea qualche problemino con alcuni nemici, soprattutto le torrette difensive.

Ci sono tutte le trappole dell'originale, non è stato tolto nulla ed è davvero una versione spettacolare dal punto di vista estetico.

Solo 3 vite a disposizione e pur-



troppo non sono sufficienti perché la difficoltà è mal calibrata e perdete tacche di energia troppo rapidamente.

Era difficile anche nell'originale però mi sembra che in questa conversione sia un po' troppo frustrante.

Se avessero messo lo stesso zelo per calibrare meglio la difficoltà sarebbe stato un capolavoro.

Nel video allegato si vede la bellezza grafica e l'ottimo audio, ma una giocabilità pessima.



La **conversione Atari ST** è identica all'Amiga perché compensa tra mancanze e aggiunte rispetto all'altra.

Quello che manca su ST c'è su Amiga. Quello che manca su Amiga c'è su ST.



La **conversione Amiga** si presenta in grande stile con la schermata del titolo in cui ascoltate la sua musica suonata bene e quell'animazione della spada vista sul C64 qui decisamente molto più realistica.

Il gioco vero e proprio è uno spettacolo per gli occhi: il fondale è presente, di vario colore, vario genere e su schermo ci sono lo stesso numero di nemici visti nell'originale con gli stessi bonus e

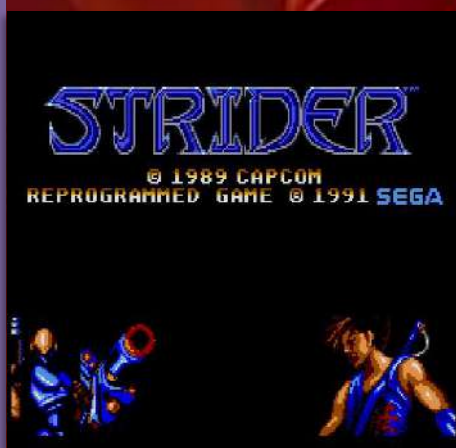
La **conversione** per il **Master System** non è stata curata da Sega, ma da Tiertex che lo ha convertito direttamente da quella Amiga e quindi ci sono molte cose in comune.

Davvero brutta questa conversione che inizialmente sembra promettente perché c'è varietà nella grafica del fondale e nel disegno curato dei personaggi con esplosioni identiche alla versione Amiga.

Durante l'esplorazione del gioco però si notano dei tagli in alcune parti.

Nel complesso è una via di mezzo tra quella Amiga e quelle a 8-Bit.

Il numero degli avversari su schermo è davvero poco, come si era visto anche su C64 e CPC, quindi camminate per diverso tempo senza incontrare nessuno. Anche le difese automatiche sono state ridotte di numero.



Altra bruttura è la sequenza iniziale dell'arrivo con il deltaplano che è stata completamente rimossa. Iniziate direttamente sulla piattaforma.

Parte audio discreta, ma niente di eccezionale. Nel complesso c'è la giocabilità, ma è una conversione che sembra mischiare il meglio e il peggio delle altre realizzata da Tiertex. Frullare CPC, C64 e Amiga non è stata una buona idea, L'area di gioco è a tutto schermo e l'unica cosa buona che ha fatto Tiertex è togliere quell'invasivo pannello di controllo che avrebbe peggiorato la situazione togliendo colori per l'area di gioco.



Con la **conversione** per Genesis la sala giochi entra in casa vostra. Il gioco inizia esattamente come nel Coin-Op e la grafica è molto vicina a come era nell'Arcade e tutto è stato riprodotto molto bene. Ogni singola piccolezza è stata messa al suo posto e anche le animazioni dei bonus sono rimaste invariate. Quando con la lama si colpiscono gli avversari questi vengono tagliati in due come era nell'originale.

Ci sono un sacco di nemici su schermo ad ogni passo e sono davvero tanti. Ci sono anche i ragni robot e non c'è ne uno solo, ma ben tre nel primo livello e negli altri ci sono tutti quelli vi aspettate.

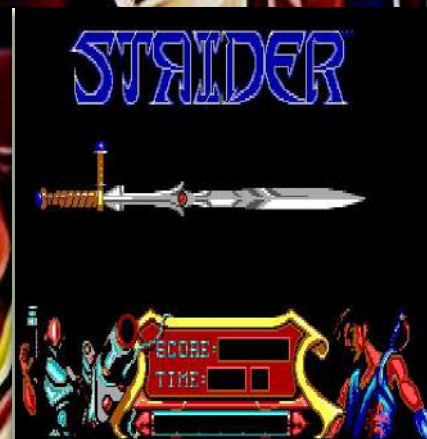
La grafica è veloce anche se ogni tanto, sembra che ci sia una pausa prima di passare ad un determinato punto e interrompe leggermen-



te un po' l'azione.

Audio buono, eccellente in gioco così come gli effetti sonori. Mostri di metà e fine livello uguale al Coin-Op.

Una delle conversioni più belle mai viste per l'ottima fedeltà.



La **conversione** PC è praticamente strutturata come la versione Amstrad CPC. Il gioco prevede la grafica CGA ed EGA. Qui ho provato la versione EGA anche se ci sono delle somiglianze con i colori del CPC.

L'area di gioco è divisa in due come le versioni a 8 bit, quindi con l'azione vera e propria nella parte superiore, mentre in quella sottostante ci sono le informazioni, l'energia e il tempo a

disposizione per finire il livello, pena la perdita di una vita.

La grafica non è molto distante da quella vista su Amstrad CPC, quindi con il ninja color porpora, ma gli avversari sono colorati bene. Buone le esplosioni e anche le varie scene e trappole sono decisamente migliori come grafica. Buona la velocità senza mai impuntamenti anche con hardware di fascia molto bassa.

Meglio giocare con il joystick, perché la tastiera anche se mes-



sa bene non è molto facile e bisogna prenderci un po' la mano. Stranamente i bonus non si raccolgono semplicemente passandoci sopra e onestamente non sono riuscito a capire come prenderli.

La difficoltà predefinita è buona e nel menu delle opzioni la potete modificare e anche aumentare o diminuire il numero di vite a disposizione.

L'audio è presente solo tramite il PC-Speaker e la giocabilità è buona.



La **conversione** per il **Turbografx-16 CD** è quella migliore non solo perché è fedele, ma aggiunge cose mai viste prima.

Innanzitutto questa gioco è disponibile solo su CD-ROM con il nome di "Strider Hiryu" che lo sfrutta molto bene per l'audio con tanto parlato digitalizzato e poi ascoltare le tracce audio di Strider con questa qualità è un'emozione che a parole non vi posso descrivere. Grazie al CD c'è una introduzione animata in stile cartone animato con scene animate e statiche e prima di ogni scontro contro i boss di metà livello e fine livello c'è una sequenza di presentazione del nemico. Una volta sconfitto il boss di fine livello ci sono altre sequenze animate.

Ogni livello ha una sua introduzio-



ne che serve come sommario di missione in cui vi viene mostrato una mappa con gli obiettivi da raggiungere.

Graficamente, secondo me, è anche meglio del Coin-Op e usa un nuovo sistema di esplosioni completamente diverse, più esagerate, ma nel complesso tutto quello che

vedete esalta l'estetica.

Una cosa molto interessante di questa conversione è che ci sono 6 livelli perché ne è stato disegnato uno completamente nuovo proprio per il Turbografx-16 e quindi è un incentivo a provarlo. Su schermo è strapieno di nemici e la sensazione è che ce ne siano davvero tanti compresi quelli giganti.

Da non perdere se volete qualcosa di più dell'originale e capire meglio la storia raccontata dalle varie scene prima, durante e dopo i vari livelli.

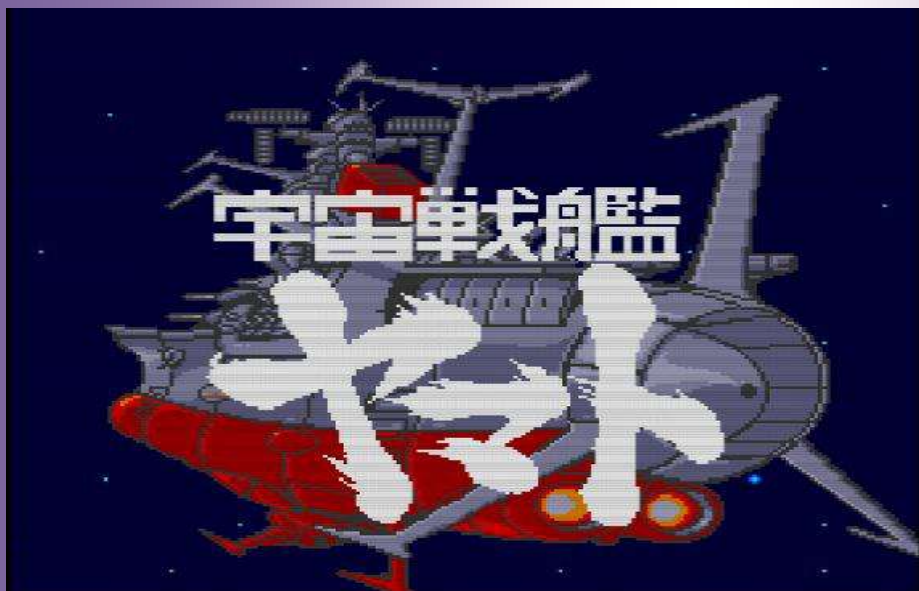
Grafica, sonoro e giocabilità sono il meglio che ci sia, ma la difficoltà forse leggermente mal calibrata.



La **conversione Sharp X68000** è la versione da sala giochi in ogni suo più piccolo dettaglio e non noterete nessuna differenza con l'originale.

L'audio è davvero ottimo anche senza usare le tracce audio. Imperdibile!





È un gioco del 1992 e pubblicato da Humans basato sulla serie televisiva conosciuta in occidente come Star Blazer che vede il pianeta Terra attaccato dai terribili Gamiloniani guidati da Desslock. La Terra è diventata radioattiva per questi attacchi e per riuscire a salvarla bisogna andare sul pianeta Iskandar a recuperare il Cosmo DNA per riportare la terra al suo antico splendore. Per farlo viene usata la nave Yamato incagliata sul fondo di un



mare prosciugato e migliorata in segreto per riuscire in questa pericolosa missione. Il gioco riprende esattamente la serie TV con un'introduzione che racconta la trama che precede la partenza della nave Yamato. I livelli del gioco sono visti come il passare dei giorni come era nella



serie TV e inizia subito mettendo l'equipaggio all'erta, ma proprio come avviene nel cartone animato. Nel primo livello (o primo giorno) i Gamiloniani preoccupati della potenza della Yamato gli lanciano contro una terribile bomba che l'equipaggio deve distruggere prima di essere colpiti.

Il giocatore si trova sulla plancia della Yamato e qui può prendere il controllo con tutti i personaggi con cui interagire per far muovere la nave, farla sparare, chiedere consigli, usare l'esperto tattico, ecc.

Il gioco è disponibile solo per il TurboGrafx-16 CD e questo supporto serve per la musica che è proprio quella della serie TV non solo per l'audio di sottofondo, ma anche gli effetti sonori.

Le sequenze di intermezzo e di introduzione non sono esattamente delle animazioni in stile anime,

ma sono per lo più immagini statiche con qualche animazione per dare un certo ritmo e devo dire che il risultato è davvero notevole. Non è un laser game anche se ci sono molte sequenze proprio prese dalla serie e in pratica tutto il gioco viene visto dalla plancia con comandi ben precisi.

Il gioco è solo in Giapponese, ma per come è strutturato non è un problema. Non capirete nulla di quello che dicono, ma i comandi della nave sono abbastanza intuitivi. Si riesce a giocare una volta entrati nel mondo di Star Blazer e aver imparato a conoscere la Yamato.

Quando l'ho recensito la prima volta non c'era tanto materiale in rete. Oggi ce ne è di più e quindi trovate video e informazioni.





Console Forever



COLECOVISION

TAPPER™

© 1984 BALLY MIDWAY MFG. CO.

© 1984 COLECO

Bello sedersi in compagnia ad un bar e ordinare birra tra amici senza esagerare perché bevendone troppo si rischia di ubriacarsi. Ecco, ora avete la possibilità di essere un barista e servire birre alla spina direttamente ai clienti che ve la ordinano.

Attenzione però che se date più pinte di birra ad un solo cliente una di questa cadrà per terra e voi avete perso una vita.

I bevitori si siedono all'ultimo posto del tavolo e lentamente si avvicinano alle botti di Birra e quindi dovete servirli prima che vi raggiungano altrimenti avete perso un'altra vita.

Come se non bastasse il bar è in finta prospettiva perché è fatto in modo che il tavolo più lontano è il più corto e quindi dovete essere veloci a servirli altrimenti non riuscirete a terminare la vostra prima giornata di lavoro.

E' una corsa non contro il tempo, ma contro i bevitori che hanno sete di birra e dovete servirli per bene con un bicchiere per ciascuno cliente.

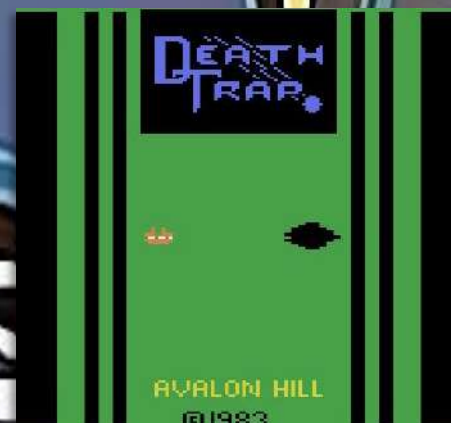
Nei livelli più avanzati alcuni bevitori richiedono più pinte di birra e vi rimandano indietro il bicchiere vuoto che non deve cadere per terra.

Un gioco molto carino per passare un po' di tempo che però tende a diventare presto molto ripetitivo malgrado ogni livello nasconde nuovo insidie.

Gold

1984, COLECO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



DEATH STAR

AVALON HILL
©1983

E' un tipo di sparatutto che andava di moda in quegli anni in cui invece che distruggere ondate di alieni in svariati livelli, ora lo fate con un altro obiettivo.

Dovete distruggere un'astronave gigantesca disattivando i suoi 3 generatori degli scudi che sono protetti da tre strati di scudi. Due di questi generatori sono visibili, mentre il terzo appare dopo che avete distrutti i primi due.

La vostra piccola astronave spara dei missili uno alla volta e fino a quando non raggiunge il bersaglio non potete spararne altri. L'astronave nemica vi spara delle palle di fuoco a ricerca del bersaglio e dovete fare di tutto per non farvi colpire.

Questi missili che lanciate, possono, tuttavia, essere controllati manualmente per decidere la direzione e la velocità perché ogni



volta che colpite questi generatori, si formano delle piastrelle che lentamente formeranno i suoi scudi difensivi.

Dovete distruggere i generatori prima che diventano inaccessibili.

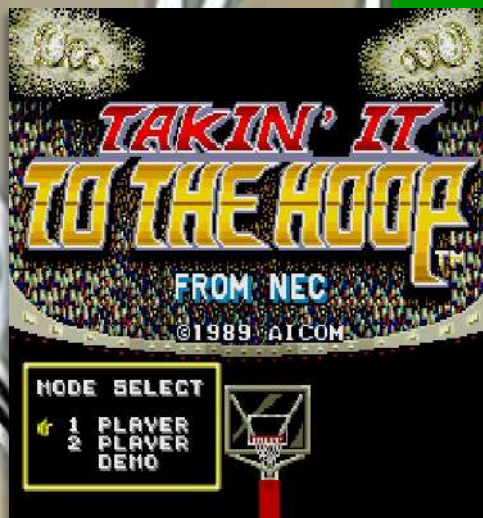
Attenzione che in basso allo schermo c'è un quarto scudo che se lo colpite finisce la partita anche se avete ancora tutte le vite.

Il gioco è carino e una sfida impegnativa perché i generatori di scudi sono resistenti e dovete stare attenti alle palle di fuoco che vi inseguono.



1983, AVALON HILL

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,7



Un gioco sportivo è sempre utile in queste giornate estive e quale migliore occasione di cimentarsi in una partita di Basket.

Non è una partita tra amici, ma siete in una squadra di professionisti in cui partecipate ad un campionato, una lega oppure un amichevole tra diverse squadre degli Stati Uniti.

Questo sport è abbastanza semplice da giocare perché dovete cercare di mandare la palla nel canestro per fare più punti dell'avversario entro un tempo limite che è diverso da altri sport perché è diviso in quarti e in una partita ce ne è un certo numero.

Alla fine di ogni quarto l'arbitro fischia e ricominciate da centro campo.

I tiri li potete fare da qualunque distanza e ovviamente valgono più punti che farli proprio a ridosso del canestro.

E' difficile fermare un giocatore perché in pratica dovete bloccare la palla e non l'avversario altrimenti è un fallo e può battere delle punizioni che possono anche farvi perdere una partita.

Un gioco splendido sia dal punto di vista della grafica e del sonoro sia della giocabilità.

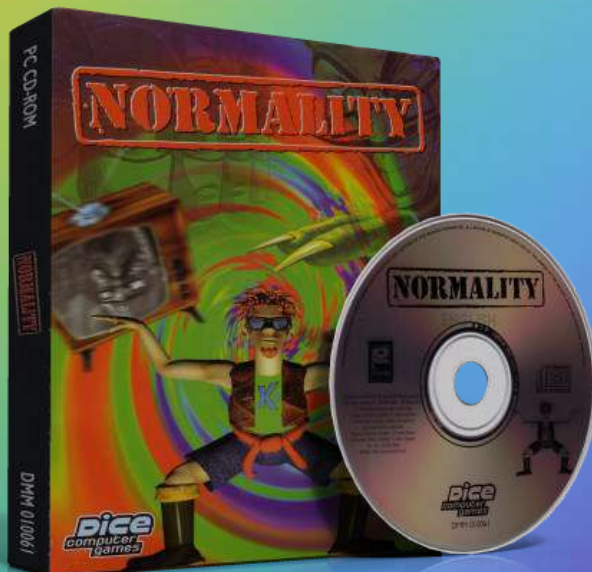
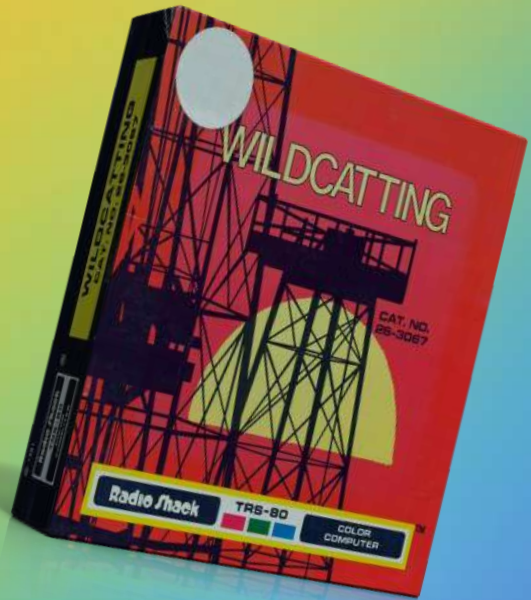
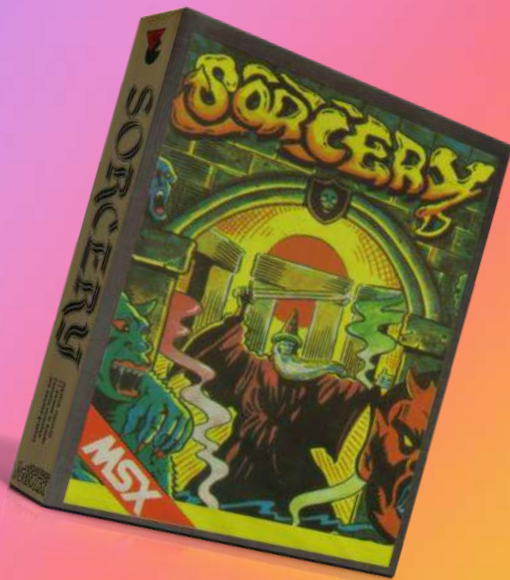
Non è il top tra le Console anche se è stato difficile scegliere il migliore di questa sezione. Gli appassionati di Basket devono farci un pensierino perché è davvero ottimo.



1989, NEC

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



Starion



Shadow of the Beast



Normality



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text is overlaid on the image in a bold, red, sans-serif font with a slight drop shadow.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware



Overclockare un 486



Innanzitutto non mi assumo la responsabilità se fate dei danni con la vostra CPU, quindi tutto a vostro rischio e pericolo!

Queste CPU sono overclockabili, ma l'operazione non sempre riesce (si capisce subito perché il PC si blocca o si resetta).

Per i 486 funzionanti a 5Volt (come i DX2) bisogna usare **SEMPRE** un dissipatore con ventola sopra la CPU.

Un DX2 a 66 MHz può essere portato a 80 MHz impostando il clock della scheda madre a 40 MHz, mentre un DX4 a 100 MHz potrebbe anche essere portato a 120 con il medesimo cambio di clock.

Ciò è dovuto al fatto che i 486DX2 hanno un moltiplicatore interno di frequenza, mentre i DX4 (che per la cronaca si chiamano solo DX4 e non 80486 DX4 ..) possono essere settati o per la duplicazione del clock, oppure per la triplicazione.

Quindi:

80486 DX2 66 MHz = 33×2

80486 DX2 80 MHz = 40×2

DX4 75 MHz = 25×3

DX4 100 MHz = 33×3 oppure 50×2

Non tentate mai di far funzionare un DX4 a 150 MHz! Al massimo può raggiungere i 120 MHz.

Ovviamente si possono overclockare tutti i 486 anche quelli DX e SX, ma la procedura è sempre la stessa: procurarsi un dissipatore e ventola e poi procedere a piccoli passi, quindi da 33 a 40, da 40 a 50 e così' via.

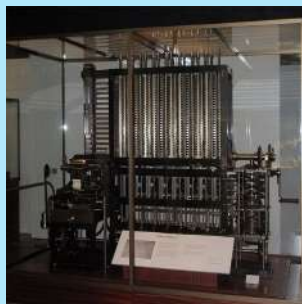
L'overclock si effettua cambiando i ponticelli della scheda madre, ma non tutte hanno questa possibilità. Manuale di istruzione alla mano e verificare di volta in volta.

Una cosa molto importante e che molti si dimenticano è che dopo aver fatto l'overclock bisogna impostare correttamente gli stati di attesa di memoria e/o cache per la nuova frequenza. Non è solo la CPU che può far fallire un overclock.

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Hyper Olympic '84	COMMERCIALE	E' conosciuto come Hyper Sports e quattro dei suoi eventi furono inclusi nella versione Famicon di Track & Field.
Shadow of the Beast	COMMERCIALE	Doveva uscire anche per lo SNES aggiungendo al nome il suffisso "Super". In rete si trova la rom di questo gioco che molte persone dicono sia completa. Ci sono delle differenze con l'originale per quando riguarda la grafica, i livelli e tante altre cose sono state rimosse. La versione Mega Drive ha problemi di velocità perché il gioco su programmato per girare a 50 hz e su alcune versioni a 60 Hz è troppo veloce. La versione C64 è più facile di quella per Amiga.
Normality	COMMERCIALE	Gli sviluppatori odiavano le Tartarughe Ninja perché nelle fogne sotto lo Stadio c'è un ascensore che vi porta ad un incontro ravvicinato con un topo "King Rat" sopra una scatola di Pizze e poi ci sono quattro maschere "Ninja Turds". Richieste hardware un po' esagerate: 486DX, FPU obbligatoria e più di 8 MB di RAM per evitare il disco di avvio (io vi suggerisco 12 o 16 MB).
Strider	COMMERCIALE	Come avete letto nella recensione, le conversione per le Console hanno delle differenze. Quella per il Turbografx-16 CD ha un livello diverso e scene animate e parlato digitalizzato. La versione Playstation ha un secondo CD con Strider II. Doveva uscire anche per il promettente e ambizioso SamCupé, ma non fu realizzato.

COSA SUCCEDEVA NEL 1991?

DATA	EVENTI
1991	Sulla base del secondo progetto di Charles Babbage per un motore di calcolo meccanico, un team del Science Museum di Londra si propone di dimostrare che il progetto avrebbe funzionato come previsto. 
1991	Progettato dallo studente universitario finlandese Linus Torvalds, il kernel Linux viene rilasciato a diversi newsgroup Usenet. Quasi immediatamente, gli appassionati hanno iniziato a svilupparlo e migliorarlo, ad esempio aggiungendo il supporto per le periferiche e migliorandone la stabilità. Nel febbraio 1992, Linux divenne software libero o, come preferivano dire i suoi sviluppatori dopo il 1998, "open source". 
1991	Dopo che la National Science Foundation (NSF) ha cambiato la sua politica, Internet è per la prima volta una rete accessibile al pubblico senza restrizioni commerciali. Ciò rimuove l'ultimo grande vantaggio rimasto per gli standard di rete e di internetworking concorrenti, da OSI a SNA alla rete internazionale di CompuServe. 
1991	Il Macintosh Portable di Apple riscuote scarso successo sul mercato e porta a una completa riprogettazione della linea di computer portatili di Apple. Tutti e tre i PowerBook introdotti presentavano una trackball integrata, un'unità floppy interna e poggiapolsi, che alla fine sarebbero diventati tipici del design dei laptop degli anni '90. Il PowerBook 100 era la macchina entry-level, mentre il PowerBook 140 era più potente e aveva una memoria più grande. Il PowerBook 170 era il modello di fascia alta, caratterizzato da un display a matrice attiva, un processore più veloce e un'unità a virgola mobile. 

RECENSIONI #149

Starion (1985, Commodore 64)
Star-Lifter (1987, Commodore 64)
Fantomes - Ghostbusters (1987, Amstrad CPC)
Steel Eagle (1990, ZX Spectrum)
Hyper Olympic '84 (1984, Sharp X1)
One Life (1993, Atari 8-Bit)
Sorcery (1985, MSX)
Donut Dilemma (1986, TRS-80 CoCo)
Shadow of the Beast (1989, Amiga)
Rebellion (1992, Atari ST)
Normality (1996, DOS)
Doom (2023, Atari 8-Bit)
Lykia (2023, Commodore Plus 4)
Quazzia (1984, MTX)
Formula X 1.02 (1991, X68000)
Wildcatting (1978, TRS-80 CoCo)
Hangman, Tic Tac Toe, Doodle (1978, APF-1000)
Strider (1989-1994, 8/16-Bit)
Uchuu Senkan Yamato (1992, Turbografx-16 CD)
Root Beer Tapper (1984, Colecovision)
Death Trap (1983, Atari 2600)
Takin' It to the Hoop (1989, NEC)

LE ALTRE VERSIONI

STARION

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1985, Melbourne House)

STEEL EAGLE

Amstrad CPC, Commodore 64 (1990, Players Premier)

HYPER OLYMPIC '84

Arcade, MSX (1984, Konami)

Amstrad CPC, Commodore 64, BBC Micro, ZX Spectrum (1985, Imagine Software)

SG-1000 (1985, SEGA Enterprises)

PC-8000 (1985, Db-SOFT)

NES (1985, Konami)

Playstation 4, Nintendo Switch (2019, HAMSTER Corporation)

SORCERY

ZX Spectrum (1984, Virgin Espana)

Commodore 64 (1984, Virgin Games)

Amstrad CPC (1985, Virgin Games)

Thomson TO (1985, Olivetti Prodest)

Thomson MO (1986, France Image Logiciel)

DONUT DILEMMA

TRS-80 (1984, Fun Division)

Microbee (2014, Mark McDougal)

SHADOW OF THE BEAST

Atari ST (1990, Psygnosis)

Commodore 64 (1990, Ocean)

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1990, Gremlin Graphics)

Genesis (1991, Electronic Arts)

FM Town (1991, Victor Musical Industries)

Lynx (1992, Atari Corporation)

SEGA Master System (1992, Psygnosis)

Turbografx CD (1992, Turbo Technologies)

REBELLION

Amiga (1992, Fun Factory)

NORMALITY

Windows (2011, Funbox Media)

Macintosh (2013, Funbox Media)

Linux (2014, Blue Moon Red Owl)

LYKIA

Commodore 64 (2022, Pulsar)

WILDCATTING

Apple II, Exidy Sorcerer, Sol-20, SWTPC 6800, TRS-80 (1979, GRT Corporation)

Ti-99/4A (1979, Image Computer Products)

STRIDER

Arcade (1990, Capcom)

Playstation (2006, Capcom)

Wii (2011, Capcom)

Nintendo Switch (2021, Capcom)

ROOT BEER TAPPER

Arcade (1983, Bally Midway)

PC Booter, Commodore 64, Atari 2600, Apple II, Atari

8-Bit (1984, SEGA Enterprises)

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1985, SEGA Enterprises)

BBC Micro (1986, U.S. Gold)

Browser (2000, Shockwave)

Palm OS (2002, Handmark)

XBOX 360 (2007, Midway Home Entertainment)

Antstream (2021, Warner Bros Entertainment)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)

Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

CDTV

INTERACTIVE
MULTIMEDIA



 Commodore®